第一图书网, tushu007.com

<<宅。　設計>

图书基本信息

书名：<<宅。
設計>>

13位ISBN编号：9789571048079

10位ISBN编号：9571048070

出版时间：2012-3-5

出版时间：尖端出版

作者：李勝憲,Lee Seungheon

页数：312

译者：林美惠

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

前言

家，是以無數的痕跡去構築起來的　　「住宅設計」(或是「居住空間設計」)是由建築學系、室內建築學系、室內裝潢設計系、環境設計學系、居住學系等基礎設計科目所組成的，但是，住宅設計並不是光由這些基礎設計的過程就可以完成，因為住宅除了是人們居住停留的空間以外，同時也具有其他多樣性的功能，例如人們會在住宅中休息、睡覺、吃飯，同時也會聚集在一起共度歡愉時光；或是進行個人的趣味生活、學習、工作等，除此之外，隨著時代狀況、地區的環境和文化、居住者個人的喜好，或是生活方式的不同，對住宅的要求也會有天差地別的差異。

對於具有複合性定義的住宅，要能夠發揮創意來進行設計，事實上並不是一件簡單的事情，特別是對於現在才正開始著手進行設計作業的人而言，更是一件非常困難的事，建蓋建築物的腹地應該要如何解說分析、家的型態要如何架構、房間大小要如何規劃、空間氛圍要以哪裡為基準來進行搭配、建材和用色要如何搭配……，這些，對於新手設計師來說，簡直就像是在霧裡看花一樣，很容易完全摸不著頭緒。

除了上述的要素必須要思考之外，更重要的是要如何構想出與他人不同的新點子，做出更有創意的設計。

「設計作業」就像是到完全沒有去過的地方進行探險之旅一樣，因為是走在未知的道路上，所以必須要更加小心，此外，也很難預測到將來會遇上哪一種狀況，在達到最終目的地之前，會面臨到許許多多的岔路選擇，這時必須要仔細地進行思考，做出最佳的選擇才行。

真正的設計師也都是經過多次的磨練，才慢慢地找到這條茫茫道路的前進方向，當遇到困難時，處理問題的方式都是透過過去所累積的經驗來解決的。

但是對於新手設計師們來說，第一步要從哪裡開始、接下來又必須要朝向哪一個方向邁進、當在遇到困難時，要從哪一個地方開始解決……，這些問題都是新手設計師們無法得知的，所以偶爾會產生猶豫或是茫然，甚至有時候會因不知所措而迷失了方向。

本書希望能夠透過親切的介紹，讓初次走向所謂「設計」這條未知路的新手們能夠獲得幫助，本書並不是以像是機械式的導航器(navigation)來告訴大家要如何進行設計，而是在一定的範圍內，希望能夠讓大家多多進行各方面自由的思考和發想，希望本書能夠成為新手設計師們的指南書(guidebook)，同時也希望能如解說書(handbook)一樣，成為新手設計師們的設計入門書。

透過本書，希望能夠讓大家至少知道自己現在是站在哪裡、必須要往哪一個方向前進、知道能找到捷徑的方法是什麼，以及解決問題、找出其他應對方案的變通方法。

以蓋自己的家的心情來設計住宅，在居住空間設計的領域中，試著去享受其中的自由、寬廣與美好。

李勝憲Lee Seungheon

第一图书网, tushu007.com

内容概要

“Architecture comes from the Making of a Room.　The Plan-A society of rooms is a place good to live, work, learn.”　——路易·康 Louis Isadore Kahn　20 實踐設計法則x 20 空間動態美學　原來如此。
住宅原理　讓生活空間更加美好的住宅設計　Q：什麼是「宅」？
→ 住居空間＝「宀」（建築整體結構／外觀）＋「乇」（托木架梁／築屋建房）　Q：什麼是「設計」（de-sign／de-signare）？
→ 重新詮釋既有存在的符號，進而創造出新符號的行為。
Q：什麼是「宅。
設計」（Housing Design）？
縱向精解?設計實踐流程 ＋ 橫向解剖?空間動態美學　→ 透過 20╳20 法則，告訴你：關於家的表現方式。
唯有人與建築空間產生互動時，這個房子才能稱為「宅」。
「宅」除了是解決動物本能需求的地方，　更是反映人類文化、意識，以及生活形式的空間。
◎ 獨創20╳20 住宅設計「原來如此！
」重點式教學　Part1 Design Process　將住宅空間的整體設計流程，　區分為20個作業內容“實踐設計的法則”，　獨創性地依工序進行說明，　可以根據個人需求而變換順序來操作，　也能針對特定部分，進行再強調或是縮小的設計調整。
Part2 Design Tips　在設計的過程中，有20個相當重要的空間美學主題（問題意識），　根據Part1 設計作業流程，一步步提點經常被忽略的“動態美學的概念”，　包括動線規劃、人體工學、建材選擇、色彩搭配、採光照明等，　讓人輕鬆理解並吸收住宅原理的箇中奧妙，立即設計功力大增！
這些資料不只可以當作教學／作業現場的資料活用，　也能夠讓自己的創意思考變得更加寬廣。
Part3 Design Example　精選世界知名建築設計師的居住空間設計實例，　「扭轉之家」(Ben van Berkel，荷蘭)、「視覺感如箱子的家」（安藤忠雄，日本）、　「流動空間」（Frank Lloyd Wright，美國）、「地底之家」（趙冰修，韓國）、　「兩個家庭的家」（MVRDV，荷蘭）……　解說該設計的核心意義、分析關於「家」的表現方式，　讓欲進行創意作業的新手設計師們透過大師巨作獲得啟發，　並進一步激發出更加巧妙的設計思維。
◎ 這本書適合這樣的你　1.正在學習住宅建築設計的學生們　2.剛開始從事住宅建築實務的新手設計職人　3.給所有想要認識「宅／家」構成、追求生活美學者

第一图书网, tushu007.com

作者简介

李勝憲（Lee Seungheon）　韓國100大設計師?建築設計系教授　韓國東亞大學專攻建築工學學士、碩士，並以論文＜建築世界裡的地域性意義和表現技巧相關研究＞（2004）取得了釜山大學博士學位。
目前擔任韓國東名大學建築設計系教授，並且在（株）日新設計綜合建築公司中從事相關設計工作。
目前與設計事務所合作，進行建築設計以及室內設計等專案，並於2007年取得「室內設計師資格證」，2009年被韓國室內建築家協會（KOSID）選拔為「100大設計師」，目前擔任KOSID（釜山、蔚山、慶尚南道詩會）營運理事和釜山市建築師會建築物美觀諮詢委員等職位。
目前也以參與設計師以及展示監督者的身分，活躍於國際上各種設計展示會。
主要著述有＜100大設計師作品集＞（2010）、＜住宅計畫理論和設計＞（2010,共同著作）、＜韓國現代建築的正體性探求＞（2007,共同著作）、＜勒?柯比意後期建築的「跳脫傳統的圖樣」表現＞、＜關於諾柏?舒茲的場所性理論的批判考察＞、＜關於溫泉設施的基礎研究＞等。

第一图书网, tushu007.com

<<宅。　設計>

书籍目录

序 _INTRODUCTION．本書的構成 20×20×10．所謂的「設計」到底是什麼？
part 1 DESIGN PROCESSOrientation01. 工作環境的組成 02. 居住空間的意義 03. 理解設計的過程04. 倡導問題意識Programming05. 既有範例研究06. 分析使用者的需求07. 選定基地和分析08. 規劃空間規模Concept09. 開發設計概念10. 建築物型態的構成11. 內部空間規劃 12. 描繪出想法planning13. 尋找平面方案14. 檢查研究模型15. 決定室內裝潢要素16. 製作最終設計方案圖面Presentation17. 製作最終壁板 18. 製作最終模型19. 介紹報告20. 提交作品集prat 2 DESIGN TIPS設計問題意識 tips01. 住宅的原型02. 傳統住宅的智慧和美學03. 生活形式的設計變數04. 平面企劃的新趨勢尺寸和規模美學 tips05. 人體尺寸和動作範圍06. 家具的基本尺寸 07. 有關高度的感覺08. 各房間的規模和家具配置 空間構成要素 tips09. 空間構成要素和特徵10. 窗戶和自然採光 11. 樓梯的型態和意義12. 戶外規劃 室內裝潢搭配美學 tips13. 建材的特性和規劃 14. 色彩的特性和規劃 15. 照明的特性和規劃 16. 空間的協調性終極表現技法 tips17. 圖面表現的訣竅18. 透視圖的表現技法 19. 模型製作的技法 20. 圖表的表現要領part 3 DESIGN EXAMPLE01. 扭轉之家. Mobius House 班．范柏克 02. 視覺感如箱子的家. 住吉的長屋 Sumiyoshi House 安藤忠雄 03. 重造傳統住宅的家. 守拙堂 承孝相04. 由道路與庭院編組而成的家. 慧露軒 金孝晚 05. 「流動空間」的家. 落水山莊 Kaufmann House 法蘭克．洛伊．萊特 06. 內外部空間貫通的家. 薩伏瓦別墅 Villa saboye 勒．柯比07. 在傾斜地形上利用椿材漂浮的家. 巴黎艾瓦別墅 Villa dall’ Ava 雷姆．庫哈斯 08. 在一個建築中為兩個家庭所打造的家 Double House MVRDV09. 猶如精品時尚賣場的家. 淡雅之家 尹英全 10. 靜謐的家. 口字型家與地底之家 趙冰修 參考文獻索引感謝

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

所謂的「設計」到底是什麼？
設計是什麼？
設計師必須要具備的基本精神mind是什麼？
為了要回答這種理論性的問題，首先必須要先了解「設計」這個單字的語源才行，Design的拉丁語語源designare原義是具有「指示」或是「意義」的意思，但是這個單字的語源構造也具備「記號sign」或是「象徵symbol」的意義，在「signare」中又具有「分離to separate」的否定意義，再與「de-」結合在一起，也就是說，「designare」可解釋為「使其從原本的記號中分離，並且指示給予新的記號」的意思。
簡單來說，所謂的「設計」是指「透過再次解說原有存在的記號，進而創造出新的記號的行為」。
設計除了單純地讓顏色看起來華麗、好看、使用起來更便利等一般意義以外，還涵蓋有更廣大的本質意義，透過大眾日常所接觸的各種記號或是功能、構造、生活模式、文化社會系統的改變，進而提案出新的生活環境，正是設計所具有的真正意義。
好的設計　為了製作出一個好的設計good design，對於「已經存在有的記號」，必須要抱持著尋找出問題，進而找出解決對策的態度，因此在進行設計之前，必須要先充分地分析才行，在居住空間的設計中，基地的特性和周遭的背景脈絡context、客戶client的要求事項、地區的氣候特徵、變化的生活方式lifestyle，以及未來的技術等，都可以稱之為「已經存在有的記號」，透過研究分析這些內容，將可以尋找出為了進行設計所需要的充分條件，當縝密地進行過分析之後，設計將會形成一種具有客觀性的共同感受，同時也能與更多的大眾共有分享。
要完成一個好設計的另外一個條件是，能夠在現存記號具有限制的情況下，突破常理，提出具有創意性的想法，明確地表達出人們潛在的需要或是文化的脈動，正是身為設計師所扮演的角色。
設計師們必須要創造出新的文化，讓生活的品質再更上一層樓。
簡單來說，好的設計是必須同時用分析的心和創意的心搭配才能夠完成的，透過分析的心，設計師必須要充分地掌握設計的基礎，如果自己的邏輯無法形成一種客觀的共同感時，那麼設計也就無法獲得大眾的共鳴；另外，也必須要利用創意的心去進行主觀式的分析，有能力將原有既存的事物轉變成其他具有創意性originality的東西，當具有獨創性的想法時，也不要吝嗇於只是讓自己能夠想像，或是感受在其中，如果也能夠讓其他的人們覺得美觀好看，或是使用起來更方便的型態來表現（客觀化）的話，就是完成一個設計了。
設計要如何進行呢？
設計是從在原有既存的東西上，透過觀察和分析找出其中問題點開始的，同時為了要解決問題，必須要進行資料的調查和尋找出對策，就算是找到了解決的方案，也必須要將方案做成讓人們也能夠獲得共鳴的邏輯才行。
以這種邏輯為基礎，在透過各種實驗和執行錯誤的過程中，新的設計想法也會慢慢地形成，同時也就會出現能夠滿足大家的設計方案了，在發表最終成果之前，為了讓自己的設計能更加優秀，要像是在打鐵一樣，就連最細微的線條也必須要經歷過反覆琢磨精鍊的過程才能夠完成一個好的設計，因此在設計中，設計師個人主觀的問題提出和發想轉換等一連串的作業，都是為了要獲得大眾的共同感所必須要經歷的階段。
設計作業的內容，可細分為資料收集和分析、掌握客戶或是使用者的需求needs、訂定設計基本方向、訂定設計概念、描繪出想法和圖面作業，以及各階段報告presentation和回應feedback，到最後的截稿等。
實際上設計過程所需要經歷的作業比前面所提到的內容還要更加地複雜，設計的過程就像是在組裝零件完成一個機器一樣，卻很難明確地將其系統化。
雖然如此，在設計進行的過程中，如果沒有基礎的理解或是經過事前的一連串訓練的話，要創造出具有獨創性的作品就更加地困難了，在進行設計過程時，如果能夠了解設計整體的程序，並且能夠明確地建立起接下來要進行哪一個步驟的計畫，那麼進行設計作業就會變得更加地容易，第一次接觸設計的新手們如能對設計的進行過程有基礎的了解，那麼在進行作業時，也才不會容易迷失方向，能夠掌

握住自己的重點去進行設計了。
　　訓練設計的心　　在設計的過程中，訓練有術的設計師們的共同特徵是，同時具有分析的心和創意的心，除此之外還能夠有效率地套用上自己的想法，進而創造出一個好的設計。
他們在進行分析作業的同時，也會同時進行新概念和新功能的構想，而在進行創意發想作業時，則會透過思考新的想法來解決既存的問題，並且透過一次次地確認來讓想法變得更加完整。
現在就要求剛接觸設計的新手們要立刻做到這種程度似乎有點太過勉強了，但是，隨著經歷一次次的設計過程，唯有盡快地克服自己不足的部分，並且以積極的姿態往前邁進，才能成為一位更優秀的設計師。
到目前為止，根據自己的成長背景、個性、興趣、周圍環境、旅行或是讀書等各種經驗，如果你是一位具有分析能力的人的話，那麼相信也將會是一位具有創造力的人。
為了要成為一位真正的設計師，就必須要將現在所擁有的部分當作是自己的優點和能力，讓自己能夠更上一層樓才行，除此之外對於自己不足的地方，也必須透過個人的努力慢慢地開發培養，特別是可以稱為設計核心的「獨創性概念」，唯有透過持續不斷地努力，才能讓其獨創性不斷地延續發展，例如讓自己能夠沉浸在自己喜歡的電影、文化、音樂，以及興趣中也是一個很好的方法，另外嘗試到目前為止都沒有做過的活動或是旅行等，也可以體驗到各種陌生的經歷，同時跳脫出各種被侷限的框架中，唯有在擁有瘋狂的心時，才能夠構想出與眾不同的「獨創性概念」。
　　住宅的原型　　在決定住宅的型態時，首先要把握的是基本原型proto type，為了對應於土地的形狀或方位，建築整體要如何配置、與土地的接地方式或是內部空間的構成方式、與戶外空間的相關性問題要如何安排等，這些因素都會影響到住宅的排列方式或是斷面形式，就算是具有類似的條件，但是根據各要素的重要度不同，最終選擇的建築形式也可能會有所不同，因此關於住宅原型的理解，我們必須跳脫建築型態的固定認知，以尋找可多樣變形的思考為設計的出發點。
　　排列方式的基本型態　　建築物整體的排列方式會決定住宅的型態，整體的排列雖然可以有多樣性的變化，但是大致上可以分為集中型、一字形、彎曲型、並列型、中庭型、突出型等六種類型。
　　●集中型：簡單地來說，可以把它看作為類似一般公寓的構造，通常是在正方形的平面上有一個突出的區塊，客廳通常位於中央的大空間，而客廳的周邊則會與各房間互相連結，雖然從客廳到每個房間的動線都比較短，但是由於在屋內進行移動時一定會經過客廳，因此很難做到讓客廳具有獨立性的氛圍。
　　●一字形：可能是因為土地的規模較小，或是根據土地型態所採取長形排列空間構造。
在這種建築構造中，所有房間的坐向、景觀，以及通風性都相當良好，但是在移動的動線上卻會比較長，有時還可能會產生不必要的動線。
　　●彎曲型：是屬於彎取的整體形態，呈現「　」形的空間構造。
建築整體外的多餘部分會與周遭的牆結合，形成一個院子，而在住宅內部由於院子會形成一個景觀區，因此通常會適當地在院子中設計造景的裝置，此外，在院子裡可以放眼望去看到見住宅內部的樣貌，因此也是一種不錯的建築構造。
　　●並列型：是一種將兩棟建築整體透過並列的方式來排列的空間構造，可依據功能別進行規劃，區分為共用空間和私人空間，或是將空間劃分為生活空間和招待客人／休閒等空間。
如同韓式傳統住宅的規劃一樣，自然地在兩棟建築之間產生一個聯繫的空間，如果是套用在傾斜地形時，由於建築物的高度不同，將能確保所有空間的坐向和景觀。
　　●中庭型：在建築物的中間放置一個中庭，而在中庭周圍配置有各個房間的建築形式。
中庭可以拿來當作遊戲、休息庭園、游泳池等空間使用，可以確保開放的空間，同時也能夠保障造景空間。
中庭可以當作是住宅內的自然環境空間，或是作為如同韓式傳統住宅的大庭院使用。
　　●突出型：與一般建築型態不同，建築整體的一部分會大膽地突出，是一種具有強調性格的類型。
在平面上賦予客廳或是休閒室等空間特殊的效果，而在立面上則能創造出視覺性的特殊表現。
　　斷面型式的基本型態　　根據斷面型式的型態，空間構成會創造出各式各樣的居住條件，像

是房間的垂直規劃、空間的容積、立體的空間連結、與戶外環境的關係等，都可以設計出許許多多的空間變化。

●單層型：所有的空間都在同一個樓層裡構成，透過水平式的連結，在移動動線上非常地便利，是適合家中有成長中的小孩或是年邁父母的家庭居住的建築結構，但是如果建築面積過大的話，日照、通風、獨立性等的居住條件就會隨之變差。

●雙層型：由２層樓以上的樓層所構成的建築，在室內透過樓梯或是傾斜構造來連接上下樓層，在移動動線上可能會有些微的不便。
２樓以上的樓層日照、通風、獨立性等居住條件都很良好，各房間之間的連結通路也相當獨立。

●挑空void型：在同一個建築物內，有一部分空間是由單層構成，而有一部分則是由雙層構成的建築型態。
通常客廳或是大廳等共用空間的天花板高度會是２個樓層的挑高高度，為了盡可能提升挑空空間的效果，會放置正面窗，或是可以考慮與２樓空間的連接性。

●躍層skip follr型：在內部空間的構成中，地板的樓高各相差半個樓層，並且互相連結在一起的建築型式。
通常主要是利用傾斜地形的特徵自然地呈現這種內部空間，或是想要給予空間如「空間的連續性」、「空間內的空間」等變化時，也常常會採用這種型式。

●底層挑空pilotis型：是指將建築物的一部分（或是全部）往上架高一個樓層，而下方的空間則故意採用開放式手法來呈現的建築型式。
底層挑空的外部空間主要是拿來當作車庫、服務空間、步行空間、造景等功能來使用，因為這種建築同時具有外部和內部的中間性質，因此可以期待內外部空間的貫入效果，以及從外部到內部的緩衝空間（媒介）等變化。

平面企劃的新趨勢　　隨著現代人的新生活方式和個人偏好不同，有別於原有一般型態的新型式平面設計也逐漸登場了，現代建築開始偏向統一的住宅型態或是公寓型的平面規劃，同時在設計中也回歸並喚醒住宅空間的原始初衷，並且賦予住宅獨特的意義概念，強化居住者在住宅中與家人的聯繫。
此外，為了追求趣味生活以及重視精神價值，因此就算是機能性不足，也還是希望能開發出特殊的空間構成。

開放的空間構造　　為了讓家族成員能夠和睦相處，在設計住宅企劃時，能夠採取開放性的空間構造是最好的，若是沿著走廊排列各個房間，當大家都把門關起來時，誰也不會知道其他人各自在房間裡做些什麼事，這種像是辦公室的住宅，很難被稱為是具有真正意義的住宅空間，在一個家庭裡要能聽到有人煮菜的聲音、小朋友玩遊戲的聲音，能夠自然地感受到家人活動的住宅，才是名符其實真正的住宅空間，在這種條件之下，除了化妝室或是寢室等需要尊重個人隱私的空間以外，在進行其他空間設計規劃時，盡可能以開放式的構造來進行平面企劃會更棒。

迴游性的動線　　如果每間房間都單純地採取單向通行的動線來規劃，雖然也許非常具有功能性和效率，但是卻無法賦予生活特別的樂趣，如果能夠在家中製造出環繞家一圈的迴游性動線構造，反而可以提升生活的趣味性。
隨著迴游性的動線，讓居住者仔細地欣賞自己的家，形成一種新的視覺構造，同時也能夠互相觀察和參與家人的活動，加深家人之間的情感。
此外，隨著移動的動線，各式各樣的視線變化也會在建築空間裡變得更加豐富，雖然這種方式會讓動線變長或是造成些許的不方便，但是為了讓空間具有活力、賦予視覺上的樂趣，以及讓家人之間有更好的互動關係，這種迴游性的動線體系是在進行設計時值得深刻研究思考的。

不明確的功能空間　　比起將所有空間都設定出明確定義、賦予特定功能，偶爾不賦予空間特別的功能，或是讓該空間變成複合性的空間構造，也是一種不錯的選擇，例如家庭娛樂室、休閒室、工作室等空間，可以將客廳廣大空間的一部分拿來當作多功能空間使用，或許會帶來不錯的效果；或是讓走廊的空間變寬，在房間和房間之間多放入一個媒介的空間等，透過活用多樣的變化創造出更多不同的設計，在東方傳統住宅中的大廳、院子，或是各棟建築之間的空間就具有這種性質，這種不明確的空間會變成建築與建築之間的空間、轉移空間、媒介空間、放鬆的空間，同時可以擴展鄰接空

間的性質，創造出各式各樣的生活模式。

內和外的中間空間　　人的生活方式很難明確區分出是內部化還是完全外部化的生活，特別是在炎熱的夏天裡，人們會想要吹到涼爽的風、尋找陰影避暑，因而希望採取開放式且外向的生活，然而在秋冬季氣溫變低時，則會希望能夠處在可以曬得到太陽的地方，因此就必須要在室內創造出如同戶外、而在戶外又可以光腳走在地上、坐在椅上子安靜閱讀的空間，為了滿足這種雙重需求，可以嘗試將在陽台上方的屋簷拿掉、在室內設置有天花板的日光浴室sun room、在室內放置一個外部的空間，或是設置一個可以與室內和外部連結的連接門等設計。

立體的空間連結　　在並列型的平面配置中，放置橋梁的連接通路可以強調動線安排，讓上層平板的一部分採取開放的方式，以垂直連接空間的虛體void方式賦予立體性的空間感，高聳的樓高會上下傳達聲音和視線，因此在虛體下部空間中也可以具有戲劇性的感受。

不過，如果以熱效率層面來看，其中的確具有某些缺點存在，因此在進行設計時，必須要多方考慮到目的和效果層面，以決定各種設計應該要放置在哪個適當的位置、設計為多高、多寬等。

感受自然的秩序和變化　　如果能在建築內設置一個可隨時隨地感受到自然秩序和變化的空間，那麼將會是一個好的建築設計，下雨時可以聽到雨滴的聲音，下雪時則可以欣賞美麗的雪景，在白天可以照射到溫暖的陽光，到了晚上則可以靜靜地感受月亮以及星星之美；另外，如果可以進一步在建築物內感受到流動的風，在庭院的樹下坐下來曬曬太陽、欣賞落葉之美的話那就更美好了，就算家的周遭都被鄰接的建築給包圍起來，只要能在建築物內設置一個小庭院，還是可以享受到自然的美景和樂趣的。

獨立的餐廳　　如果在住宅中有多餘的空間，建議最好設置有獨立的餐廳，由於現代人漸漸重視休閒生活的關係，因此在周末邀請朋友客人舉辦簡單的晚餐派對也是常有的事情，為了讓大家能夠專注地用餐以及分享對話，最好將餐廳與廚房和客廳做出區隔，另外，現在會在自家餐廳中與家人同樂的家庭也逐漸增多，餐廳從本來只是為了用餐的場所，漸漸地轉變成可以在此看報紙、小酌兩杯，或是喝茶與家人聊天的空間，因此在設計餐廳時，必須注意讓餐廳具有某種家庭娛樂室的效果。

休閒室的多樣化　　休閒室也可以打造成以讀書為主的空間，在書房空間裡可以放置寬大的書桌和書櫃，而書櫃的一部分也可以切割出來放置小型冰箱和酒櫃wine cellar，或是放置舒適安穩可坐下來閱讀的扶手椅、沙發等；另外當作聆聽音樂audio room或是欣賞電影home theater的空間，也是現代人的另外一種休閒選擇，如果是為了滿足娛樂目的來使用的話，在一開始就必須要先做好種種的設計，例如螢幕以及音響裝置設備的位置，以及沙發的配置等問題，都必須要慎重地思考和安排，此外，為了能夠積極地享受趣味生活，該空間也可以作為從事木工、陶藝、油畫作業、設計等的畫室使用，但是因為這個空間很容易發出噪音、可能會讓他人感到煩燥，因此最好是設置在地下室等較為獨立的空間會比較好。

提升生活品質wellbeing的浴室　　現在的浴室除了具有單純的功能以外，也開始具備洗去日常生活疲憊的意義，隨著生活習慣的變化，過去由於淋浴相當地方便，使得人們會偏好採取淋浴的方式來洗澡，相對地浴缸的使用度就變得很低，然而現在隨著生活品質的要求趨勢以及半身浴的流行，再次地讓人們產生了使用浴缸的念頭，因此也出現了許多高級的水柱按摩、具有水療效的浴缸和家庭式三溫暖設施等，而為了要讓人們能夠享受洗澡時光，也出現了能夠讓人一邊泡澡一邊閱讀、喝飲料等輔助工具，或是收納設備和電視等設施。

人體尺寸和動作範圍　　住宅空間中最重要的縮尺，原則上是以人為標準，意即必須依照人體的縮尺去進行住宅空間的設計，為了讓老人或是小孩能夠平穩舒適地生活，在設計時應該要採用適合他們的尺寸，如果當一個人停留在一個忽視人體縮尺的空間中時，一定會感受到莫名的緊張感或是不舒服的感覺，在設計住宅空間時，如果要避免讓這種心理性問題發生的話，首先必須要對基本的人體尺寸和人們的動作範圍有基本的認識。

基本的尺寸　　在測量人類的生活環境時，當然要以人體的尺度為基準來進行測量。

尺寸在生活中是被多樣化活用的，例如「手掌完全打開時，拇指到小拇指之間的距離」大約是20cm，「尺」則為30cm，有句俗語說「３尺童子也可以做得到」，在這裡所指的童子即是大約90cm高的小孩；還有人說「就算熟知十條水路，也還是很難了解一個人的整體」，在這裡所指的「一個人的整體」是指成年人的身長；而在測量布料時，使用的畫線尺是以90cm為基準當作一單位，稱為「一碼」；衣

櫃通常則是以「９呎」、「10呎」、「11呎半」等的「呎」為單位來計算，而在建築材料上也是以30、60、90cm的「呎」為單位來生產的，木材的單位則是以「才」來計算，１才大約為30cm2，分別有４才、５才、６才等的板材。

在住宅空間中，也必須要以上述尺寸為基準來決定房間大小，這樣才能夠與建築材料的尺寸互相搭配。

另外，在進行設計時，則會使用到建築的基準單位「模數module」，30cm為1module 1M，透過標示這種簡便的模數數字，可以明確地表示出尺寸，也便於設計者和製作者能夠精準地了解各個距離尺寸，意即藉由標示１M、２M、３M等尺寸，在規劃建築材料和設計零件、進行施工的過程中，能夠更有效、更具經濟性地進行作業。

人體尺寸　人體尺寸根據人種別、年齡別、性別不同而會有些許差異，因此在進行空間設計時，必須要依照生活在該地區的人們的平均人體尺寸來進行，設計採用的尺寸必須符合該空間的特定使用者，例如幼稚園廁所選用尺寸較小的縮小型（兒童型）馬桶和隔間，但相反地如果是在西方人使用頻率較高的飯店或是機場等空間時，就必須考慮到他們的身體尺寸來進行設計。

另外在學校的部分，由於青少年的平均身高比過去相對地高了許多，因此須注意依照今日青少年的身體尺寸來設計適當大小的學校用具。

正因如此，為了要設計出符合人們需求的生活空間，我們必須要對人體尺寸有基本的了解，在進行詳細的說明之前，先以人體的身長為基準，來看看各人體尺寸的比例吧！

如果把身長稱為「H」的話，那麼眼睛的高度則為0.9H、把手伸起來的高度為1.2H、將雙手打開時的寬度為H、坐下來時的高度為0.8H、肩寬幅度為0.25（1/4）H，坐下至屁股的高度為0.25（1/4）H，而桌子的高度則是0.4H。

因此，在決定空間或是家具的高度、寬度和長度時，人體尺寸就成了最重要的基準。

動作範圍　在進行空間設計時，除了依照基本的人體尺寸以外，還必須一併考慮到人們在進行動作時所需要的空間範圍，例如走廊的空間大小至少需要在一個人的肩寬（45cm）以上，為了要讓一個人能夠順暢的通行、雙手自然地擺動的話，至少需要設定為60cm；因此為了讓兩個人能夠同時通行走廊，必須至少保留120cm的空間，就算是一個人先讓行的情況，也至少需要有90cm的距離。

若是在大眾使用的公共空間當中，則最少需保留規劃出120cm的距離，因此在一般家庭中，走廊或是樓梯的寬度可設定為90cm，但是如果為辦公室的話，那麼就至少要規劃出120cm的距離。

請注意這些都只是極限邊緣的最小尺寸而已，如果必須與不認識的人肩並肩擦身而過，不管是誰在心理上都會感到非常不自在而有負擔，因此在進行實際設計時，建議最好將這個尺寸再拉寬一點才舒適。

在住宅空間中，為了打造足夠的用餐空間以及方便他人自由地通行，在設置餐桌和椅子時，周遭最好保留70cm以上的移動空間；而在會進行各種活動的客廳裡，就算已設置好家具，客廳中央也必須空出一定的空間，以確保活動領域；在浴室的部分，除了設置好各種器具以外，也必須規劃出適當大小，以便人們在其中自由地活動。

因此，在決定各房間的尺寸時，除了要考慮到人體的尺寸和家具的大小以外，還必須一併考量人們在進行各種活動時需要的動作範圍和充裕的空間才行。

※決定尺寸的要素：人體尺寸＋動作範圍＋家具大小＋充裕空間＝設計尺寸　有關高度的感覺　人們的視線高度平均為1.5m左右，因此在進行設計時，要把重點放在視線的高度內，同時要讓周遭環境與視線有實際的連接，考慮到視覺感官效果的設計才能夠提高使用者的期待、刺激人們的好奇心，因此當人們在坐下時，其視線景觀的尺寸也將是設計的一個重點。

天花板高度　在提到空間的垂直高度時，必須要區分兩種用語，一種是「天花板高度」，而另一種則是「樓層高度」。

「天花板高度」是指從地板建材平面開始到天花板的高度，而「樓層高度」則是指從樓下層構造地板面開始到樓上層構造的地板面高度，換句話說，樓層高度是包含了天花板高度和天花板上部的設備空間，以及上樓層地板層板的厚度。

在天花板和上樓層地板層板之間的設備空間裡設置有構造體的橫梁，同時也有各種配管以及電線經過。

根據天花板的高度不同，照明方式或是冷暖房設備、自然採光的程度都會有所不同，此外，天花板的高度也會決定房間的整體氛圍，並且影響居住者的心理層面，因此在進行規劃時，這點也是需要特別注意的，要盡量依照各房間室內的特性確保恰當的天花板高度，例如客廳通常是2.4m左右、走廊大約是2.1～2.4m，而廁所則要保留2.1m的天花板高度。
天花板高度很高時，通常會給人一種垂直性的空間開放感，但如果只是一味的提高天花板高度，但是室內的寬度卻相對不夠時，反而會讓人產生不安的感覺；相反地如果天花板的高度過低，雖然會給人安定的感覺，但是如果手抬起來就可以觸碰到天花板，也就是說天花板高度在2.1m以下時，也很容易對人造成不舒適的壓迫感。
開口部的高度　　開口部是指在牆壁或是天花板等一部分設置開放的空間，通常是指門或是窗戶等。
開口部通常大多具有採光、換氣以及通風等環境性的功能，或是具有讓人們和物品通行的動線性功能，以及讓外部景觀延伸或是讓內部空間產生開放感的視覺性功能。
根據開口部的使用目的不同，會直接地影響到人們的行為或是心理，所以開口部的大小和高度都必須要慎重地規劃，當人們在站著、坐著、躺著，或是靜靜地不動時，因應各種行為而產生的視線變化和行動，也都是在設計開口部時需要考慮的部分。
像是傳統的韓屋，通常會在400～500mm的地方設置窗戶，當人坐在地板上時，其高度剛好可以對應到眼睛的位置。
一般坐在立式空間的椅子上時，其對應的視線高度為700～800mm，而廚房、廁所、洗臉台等主要以站立姿勢往外看的高度則為1,100mm以上。
門的高度基本上設定為2,100mm，但也可以設置更高大的門，門一邊的寬幅以900mm為基準，最大可以採用到1,000mm～1,200mm，最小可以採用到800、750、600mm，門把的高度大約設定在900mm上下。
" />

媒体关注与评论

「家／住宅是建築的出發點，也是核心價值所在。
本書細膩完整地提供了家／住宅設計的方法與步驟，值得推薦！
」　——元智大學藝術與設計系系主任／阮慶岳　沒有先天的建築師　「一本道盡柴米油鹽醬醋茶的好書，怎麼會到今天才出現？
建築設計跟烹飪很像，若沒有將基本該具備的素材準備齊全，如何打造出令人願意與之親近、深刻動人，甚至是目眩神迷的建築？
書中以有條理的方式整理建築設計中很容易被忽略的每個細項，建築系老師們不見得會願意細讀此書，建築系的學生卻可以將此書視為一種檢

第一图书网, tushu007.com

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com